

## Contesto Storico

“Struggle of Empires” è ambientato nel diciottesimo secolo e ricrea le rivalità militari, economiche e politiche tra le maggiori potenze europee del tempo. Questo fu un periodo caratterizzato dal susseguirsi di continue guerre, spesso finalizzate all’acquisizione di colonie lontane.

## Il Gioco

Il gioco è diviso in tre periodi chiamati “Guerre”. All’inizio di ogni nuova Guerra sono stipulate alleanze. Una Guerra è composta da cinque o sei rounds. In ciascun round i giocatori possono svolgere due azioni. Al termine di ciascuna Guerra vengono assegnati i punti vittoria in base al numero di segnalini controllo posseduti in ciascuna regione sulla mappa. Le unità militari possono essere utilizzate per difendere i propri segnalini controllo o per impadronirsi di quelli avversari. Le unità militari, tuttavia, non determinano il controllo in una regione. Le varie tessere Progresso, Alleanza, Commercio forniscono vantaggi economici, politici, scientifici e militari senza i quali un giocatore potrà con molta difficoltà raggiungere la vittoria. Per tutta la durata del gioco il denaro è essenziale e può essere ottenuto in ogni momento facendo tuttavia accrescere l’insoddisfazione nella popolazione.

## La Mappa

La mappa rappresenta l’Europa e sei regioni coloniali. Le tre colonie Americane (America del Nord, America del Sud e Caraibi) sono tra loro collegate, sulla mappa, in ragione di una navigazione priva di pericoli. Le altre tre (Africa, India e Indie Orientali) sono isolate, ma la funzione è la stessa per tutte le colonie.

Vi sono sette nazioni, ognuna assegnata ad un giocatore, che sulla mappa sono nominate ma che non danno alcun Punto Vittoria. Vi sono, inoltre, undici regioni nominate che forniscono Punti Vittoria. Le sei colonie, come il Baltico ed il Mediterraneo, possono accogliere unità navali. In tutte le regioni vi possono essere sia armate che forti.

Rosso – Gran Bretagna  
 Blu – Francia  
 Giallo – Spagna  
 Verde – Russia  
 Bianco – Austria  
 Nero – Prussia  
 Arancione – Province Unite

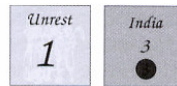
### Segnalini dei Giocatori



### Segnalini Controllo



### Segnalini Insoddisfaz. Nazione



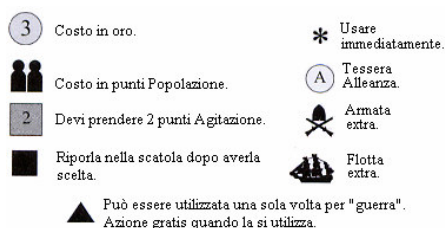
I segnalini Nazione rappresentano gli stati minori. Sono usati per determinare gli imperi iniziali e creare l’opportunità di espandersi durante il gioco.

I segnalini Insoddisfazione servono per ricordarsi il livello di insoddisfazione di una potenza.

### Elenco Componenti

Mappa  
 Regole di Gioco  
 Segnalini (14 armate, 7 Flotte, 2 Forti, 23 segnalini controllo per colore)  
 Segnalini Insoddisfazione (60)  
 Segnalini Nazione (65)  
 Tessere Progresso (52)  
 Tessere Commercio (9)  
 Tessere Alleanza (11)  
 Indicatore Guerra  
 Indicatore Round  
 Denaro (40 color rame di valore 1; 30 color argento di valore 5)  
 2 carte aiuto giocatore  
 4 dadi

### Simboli delle Tessere



Le Tessere Progresso hanno diverse funzioni spiegate in fondo alle regole.

Le Tessere Alleanza hanno il nome della regione dove si applicano e il tipo di supporto militare che offrono. Le Tessere Commercio sono associate ad una regione della mappa con lo stesso colore e forniscono oro extra per segnalino controllo qui posseduto.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettere le monete a lato della mappa; esse costituiranno la “Banca”.

Mettere tutti i Segnalini Nazione in un sacchetto o in un recipiente qualsiasi.

Pescare 10 Segnalini Nazione e metterli nelle rispettive ubicazioni, con la faccia visibile.

Ordinare le tessere Progresso, Alleanza e Commercio, a faccia visibile così da poter essere facilmente visibili da tutti i giocatori.

Mettere i cilindretti neri in legno sulle caselle “1” della scala Guerra e Round.

Lanciare i dadi per determinare chi sarà il primo giocatore.

### Ogni giocatore svolgerà quindi le seguenti azioni:

Scegliere una grande potenza e prendere tutti i segnalini del colore corrispondente.

Mettere un segnalino controllo sulla casella 5 della scala Popolazione.

Prendere 10 Ori dalla Banca.

Mettere un segnalino controllo sulla casella zero della scala Punti Vittoria che circonda tutta la mappa.

Pescare casualmente 5 segnalini Nazioni e piazzare un segnalino controllo in corrispondenza della Nazione pescata. Rimettere poi il segnalino Nazione nella scatola, non nel sacchetto/contenitore.

Piazzare 5 unità militari (armate, flotte o forti) sulla mappa. Ciò viene svolto piazzando una unità alla volta partendo dal 1° giocatore e proseguendo in senso orario. Le armate e i forti possono essere piazzati in una qualsiasi delle undici regioni che forniscono Punti Vittoria. Le flotte non possono essere poste negli Stati Tedeschi, nell’Europa Centrale o nell’Impero Ottomano, ma solo nelle altre otto regioni. Un giocatore non deve necessariamente avere un segnalino controllo in una regione per potervi piazzare una unità militare. Durante il piazzamento iniziale non vengono applicate le regole inerenti al movimento.

## COSE DA SAPERE

ORO – Sebbene le monete siano in due differenti colori, nelle regole ci si riferisce al denaro come oro. Le monete color rame valgono 1 oro, quelle in argento 5. I giocatori non possono mai rimanere senza denaro, tuttavia possono spendere quanto denaro desiderino. In ogni

momento del gioco, quando non si ha denaro a sufficienza per pagare il dovuto, il giocatore può prendere oro dalla Banca (in multipli di 2) finché non ha saldato il proprio debito. Per ogni 2 ori prelevati dovrà tuttavia prendere 1 punto Insoddisfazione. Non si può prendere più denaro del necessario in tale maniera. Non si può restituire oro alla Banca per perdere punti Insoddisfazione.

INSODDISFAZIONE – I giocatori tengono nota del proprio Livello di Insoddisfazione attraverso i segnalini Insoddisfazione, guadagnati per ottenere denaro extra, per prendere una tessera Industrializzazione e quando si perde una unità in combattimento. Una volta ottenuti segnalini agitazione sono tenuti faccia sotto, non visibili agli altri giocatori.

Nel regolamento il termine “giocatore” si riferirà anche alla grande potenza controllata da quel giocatore.

## SEQUENZA DI UNA GUERRA

Una Partita si svolge in tre Guerre. Ciascuna Guerra è composta dalle seguenti fasi:

1. Piazzare i Segnalini Nazione (no nella prima Guerra).
2. Determinare le Alleanze e l’Ordine di Gioco.
3. Azioni del Giocatore.
4. Entrate e Mantenimento.
5. Punti Vittoria.
6. Fine di una Guerra.

Al termine della terza Guerra la partita finisce.

### 1. Segnalini Nazione

Pescare casualmente 10 segnalini Nazione e metterli nelle rispettive ubicazioni, con la faccia visibile. Ciascun segnalino Nazione della Guerra precedente è lasciato sulla mappa. Non svolgere questa fase durante la prima Guerra poiché i 10 segnalini sono già stati piazzati durante la preparazione del gioco.

### 2. Determinare le Alleanze e l’Ordine di Gioco

I giocatori devono ora dividersi in due alleanze, stabilite attraverso una serie di aste. Durante la prima Guerra l’ordine di offerta nella prima asta si svolge in senso orario a partire dal 1° giocatore. L’asta successiva inizierà dal giocatore alla sua sinistra, e così via.

Nella seconda e terza Guerra il primo giocatore a fare un’offerta sarà il giocatore che ha mosso per ultimo nell’ultima Guerra. L’asta successiva inizierà dal giocatore alla sua sinistra, e così via.

I giocatori fanno le loro offerte in oro. Un giocatore può sia rilanciare sull’ultima offerta che passare. Se si sceglie di passare il giocatore avrà ancora il diritto di fare un’offerta in un giro successivo della stessa asta. L’asta

termina quando tutti i giocatori, tranne uno, passano in successione. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta è il vincitore dell'asta. Un giocatore può anche fare una offerta pari a zero.

Ogni qualvolta un giocatore fa una offerta, deve mostrare quale risultato vorrebbe se vincessesse l'asta. Ciò viene fatto mettendo un segnalino controllo di un giocatore, non ancora alleato, dentro alla casella "Proposal A" ed un altro segnalino controllo di un altro giocatore, non ancora alleato, dentro alla casella "Proposal B". Il giocatore non è costretto a piazzarvi un proprio segnalino. L'unico caso in cui un giocatore è costretto a piazzare il proprio segnalino controllo è in caso di partita con un numero dispari di giocatori e se è l'ultimo segnalino non ancora alleato. Quando un altro giocatore supera una offerta precedente, può cambiare i segnalini controllo nelle caselle "Proposal" nella maniera che preferisce, purché piazzati dei segnalini non ancora alleati. I segnalini in ciascuna casella non possono essere dello stesso colore.

Il giocatore che vince l'asta paga l'ammontare dell'offerta in oro alla Banca e prende il segnalino nella zona A e lo mette nella prima casella vuota partendo da sinistra nella fila superiore delle caselle Alleanza (caselle grigie). Il segnalino nella zona B è invece posto nella prima casella vuota da sinistra nella fila inferiore delle caselle Alleanze (caselle bianche). Se c'è ancora un giocatore che non fa parte di alcuna alleanza si inizia un'altra asta. I giocatori possono ancora prendere parte all'asta anche se fanno parte di una alleanza. L'asta è ripetuta tante volte quanto necessario finché tutti i giocatori non hanno un segnalino in una delle caselle Alleanze.

### 3. Azioni del Giocatore

Con due, tre o quattro giocatori questa fase durerà 6 rounds. Con cinque o più giocatori questa fase durerà 5 rounds.

L'ordine di gioco è indicato dalla posizione dei segnalini controllo di ciascun giocatore sulle caselle Alleanze.

In ciascun round ogni giocatore può svolgere due azioni. Un giocatore può svolgere qualunque combinazione delle seguenti azioni:

**Comprare una tessera (una sola per round).**  
**Costruire una unità militare.**  
**Muovere due unità.**  
**Fare un attacco.**  
**Colonizzare o Ridurre in Schiavitù (una volta per turno)**  
**Passare.**

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto le due azioni, viene fatto avanzare l'Indicatore Round di una casella e

un nuovo round inizia. Dopo cinque o sei round il gioco prosegue con la fase Entrate e Mantenimento.

### COMPRARE UNA TESSERA

Il giocatore attivo può scegliere una tessera tra quelle disponibili. Egli paga il costo indicato sulla tessera, il quale può essere in oro (un numero in un cerchio), in insoddisfazione (un numero in un quadratino grigio) e/o in popolazione (indicato dal simbolo popolazione). Se una tessera non ha alcun costo significa che la si può prendere senza pagare, sebbene il prenderla valga comunque come una azione svolta. Se una tessera ha un costo in insoddisfazione allora il giocatore deve prendere tale numero di punti Insoddisfazione quando acquista la tessera, utilizzando i segnalini Insoddisfazione.

Normalmente una tessera è tenuta per tutta la durata del gioco. Tuttavia vi sono alcune eccezioni. Le tessere Alleanza vengono sempre rimesse nella riserva alla fine di ciascuna Guerra. I Pirati o la Rivolta degli Schiavi si attivano immediatamente. Le tessere Attacco a Sorpresa, Blocco e Ritirata Strategica sono utilizzate una unica volta. Esse possono essere tenute finché non le si utilizzano, ma una volta usate ritornano nella riserva. Un giocatore non può utilizzare un tipo di tessera e poi riacquistarla nello stesso round.

**A meno che non sia indicato diversamente una tessera ha un effetto permanente.**

Se su una tessera è presente un triangolo, tale tessera può essere utilizzata una sola volta per Guerra. Per indicare che la tessera è stata usata nella Guerra corrente, deve essere ruotata di 90 gradi. Utilizzare una tessera rappresenta una azione gratuita (ossia rappresenta una azione addizionale rispetto alle due che un giocatore normalmente svolge). Non c'è limite al numero di tessere che possono essere usate in un round.

Se su una tessera è presente un quadratino (n.d.t.: non è correlato all'insoddisfazione) dopo il suo utilizzo sarà rimossa dal gioco definitivamente e rimesso nella scatola.

### COSTRUIRE UNA UNITÀ

Il giocatore attivo può piazzare una propria armata, flotta o forte nella propria Nazione. Il giocatore deve pagare un punto Popolazione. Il giocatore può poi muovere l'unità in qualsiasi regione permessa dalle regole del movimento. Questo è l'unico momento in cui i forti possono "muoversi" e possono essere considerati come armate. Tutte le regole del movimento via mare vengono applicate. Se un forte è costretto a ritornare indietro dopo aver fallito un tiro di controllo per il movimento via mare, potrà comunque essere posto nella Nazione del giocatore. Una volta piazzato su una regione che fornisce Punti Vittoria non può più essere spostato.

Si può decidere deliberatamente di distruggere una unità e costruirla da qualche altra parte come parte della stessa azione. Si deve comunque prendere un punto Insoddisfazione.

### MUOVERE DUE UNITA'

Solamente le armate e le flotte si possono muovere. I forti restano dove sono stati piazzati quando costruiti. Tale azione permette a due unità di muoversi. Ciascun movimento viene svolto indipendentemente dall'altro e rappresenta due eventi separati.

Non vi sono limiti a quanto lontano una unità si può muovere. Le unità non attraversano le regioni, ma vanno direttamente alla loro destinazione.

**MOVIMENTO DELLE FLOTTE** – Una flotta può essere mossa a partire da una regione verso un'altra regione che sia bagnata mare. Cosicché una flotta può muoversi verso qualsiasi delle sei colonie, il Baltico o il Mediterraneo. Una flotta non può tuttavia muoversi verso gli Stati Tedeschi, l'Europa Centrale o l'Impero Ottomano.

**MOVIMENTO DELLE ARMATE** – Una armata può muoversi a partire da una regione verso un'altra regione purché siano rispettate certe condizioni.

**Una armata può muoversi solamente verso una colonia se il giocatore possiede almeno una flotta in quella regione.** Nota che una flotta in Nord America non permette ad una armata di muoversi anche ai Caraibi o in Sud America, ma solo in Nord America.

Una armata può muoversi in una regione Europea se almeno una di queste condizioni sono rispettate:

1. Il giocatore ha un segnalino controllo in quella regione.
2. Il giocatore ha un segnalino controllo in una regione adiacente.
3. La regione è adiacente alla Nazione del giocatore (La Gran Bretagna è considerata adiacente agli Stati Tedeschi).
4. Il giocatore ha una flotta nella regione (Baltico o Mediterraneo).
5. Se il movimento è verso l'Impero Ottomano e il giocatore ha una flotta nel Mediterraneo.

Un giocatore non può mai muovere una unità nella Nazione di un altro giocatore. Una unità può sempre muoversi nella propria Nazione.

**Movimento via mare.** Ciascuna armata o flotta che si muove in una colonia o ritorna da una colonia verso l'Europa deve effettuare un tiro di dado per controllare se il movimento è avvenuto con completo successo. Con un risultato di 2 o più l'attraversata è riuscita completamente. Con un risultato di 1 deve essere tirato

un altro dado. Con un risultato di 1 o 2 l'unità è eliminata, con 3 o 4 l'unità ritorna al punto di partenza e con 5 o 6 l'unità completa il proprio movimento.

Non è necessario alcun tiro di controllo per i movimenti all'interno dell'Europa. Non è necessario alcun tiro di controllo se una nave si muove tra il Nord America, Sud America e Caraibi, sebbene il giocatore abbia bisogno di una flotta presente nella destinazione finale per muoversi l'armata. Un modo semplice per ricordarsi questa regola è che se una unità attraversa la "funne" disegnata deve fare un tiro di controllo.

### ATTACCARE

Un attacco costa 2 ori che devono essere pagati alla Banca prima che i dadi siano lanciati. Il giocatore attivo sceglie la regione nella quale vuole fare un attacco. Un giocatore può attaccare un altro giocatore o un segnalino Nazione neutrale (un segnalino con su scritto un valore numerico). Se ci sono più segnalini Nazione in una stessa regione allora il giocatore attivo decide quale attaccare.

Per fare un attacco di terra l'attaccante deve possedere almeno una armata del proprio colore. E' inoltre possibile per un giocatore effettuare anche un attacco senza armate, se possiede una flotta. In questo modo avverrà un combattimento navale, non terrestre

**Un giocatore non può mai attaccare un giocatore appartenente alla stessa Alleanza.**

Se l'attacco avviene in una regione coloniale, nel Baltico, nel Mediterraneo o nell'Impero Ottomano prima che abbia luogo il combattimento terrestre, deve essere svolto un combattimento navale. Questo è fatto per determinare quale giocatore riceverà il supporto navale nella regione dove sta per avvenire il combattimento terrestre. Non si può avere supporto navale per gli Stati Tedeschi e l'Europa Centrale. Se ha luogo un attacco nell'Impero Ottomano il combattimento navale per determinare chi beneficerà del supporto navale si svolgerà nel Mediterraneo.

Se deve essere effettuato un combattimento navale l'attaccante deve dichiarare per prima cosa se vuole svolgere il combattimento navale. Se rifiuta il combattimento allora il difensore guadagna il bonus di sostegno navale. Se l'attaccante decide di combattere, il difensore può rifiutarsi a sua volta, cosicché l'attaccante guadagnerà il bonus di sostegno navale. Se entrambi i giocatori decidono di combattere allora ha luogo il combattimento navale.

Il combattimento navale e terrestre si svolgono con le stesse regole. Ciascuna armata/flotta ha un valore di 1. I forti hanno un valore di 2 quando difendono, ma non possono mai essere utilizzati in attacco. Ciascun giocatore somma il numero totale di unità con le quali

attacca/difende. Nel combattimento navale il giocatore con più tessere Addestramento Navale aggiunge +1 al totale. Nel combattimento terrestre il giocatore con più tessere Addestramento Militare aggiunge +1 al totale. Se un giocatore possiede il supporto navale aggiunge +1 al totale. L'attaccante quindi lancia due dadi e aggiunge la differenza tra i valori dei due dadi al suo totale di attacco (ad esempio con i valori di 4 e 6, aggiunge 2 al suo totale d'attacco). Il difensore fa la stessa cosa. Il giocatore con il punteggio più alto vince il combattimento.

Il giocatore sconfitto perde una delle proprie unità. Se è avvenuto un combattimento navale il vincitore guadagnerà il supporto navale per il combattimento terrestre. Se il giocatore attivo vince il combattimento terrestre allora può rimuovere un segnalino controllo posseduto dal giocatore in difesa e sostituirlo con uno della propria riserva. Nota che se il difensore non possiede segnalini controllo nella regione allora l'attaccante, anche in caso di vittoria, non guadagnerà il segnalino controllo nella regione.

Se il giocatore attivo vince un combattimento contro una Nazione Neutrale rimuove il segnalino definitivamente dal gioco e lo sostituisce con un segnalino controllo appartenente al giocatore attivo.

In ogni caso se i giocatori fanno un "7" con il lancio dei dadi perdono una unità addizionale in quella regione. Se il giocatore sconfitto fa un "7" e possiede un giocatore alleato che combatte con lui, allora l'unità perduta appartiene al giocatore alleato. Se vi sono più giocatori alleati sarà il giocatore sconfitto a decidere chi fra i giocatori alleati perderà l'unità.

In caso di pareggio entrambe le parti perdono una unità ma il difensore non perde il segnalino controllo. Un forte non è mai perduto in caso di pareggio, qualsiasi siano le circostanze. Se c'è un pareggio con una Nazione neutrale l'attaccante perderà una unità ma il segnalino Nazione rimarrà sulla mappa. In caso di pareggio in un combattimento navale nessun giocatore riceverà il supporto navale.

Una Nazione neutrale ha un valore di difesa uguale al numero indicato sul segnalino. Un giocatore deve lanciare i dadi per la Nazione neutrale. Contro una Nazione Neutrale non viene mai svolto un combattimento navale, cosicché l'attaccante avrà sempre il bonus di supporto navale se possiede almeno una flotta. Una Nazione neutrale non può mai ricevere aiuti da un altro giocatore. Se la Nazione neutrale ha un valore in un cerchio dorato, allora l'attaccante, se vincitore, guadagna questo ammontare in oro prendendolo dalla Banca. Se il segnalino presenta un "1" all'interno di un quadratino bianco, allora l'attaccante, se vincitore, guadagnerà 1 Punto Vittoria.

I giocatori che fanno parte della stessa alleanza possono attaccare e difendere assieme. Tutti gli alleati possono sommare le proprie armate/flotte al totale del giocatore coinvolto in combattimento, tuttavia non si possono utilizzare benefici derivati dalle tessere Progresso e Alleanza (ndt: aggiunte sono dal giocatore attivo). Gli alleati possono inoltre specificare quali unità combatteranno (per esempio, solo con le armate ma non con le flotte). Un forte non può mai essere usato per aiutare un alleato. Solo il giocatore attivo piazza il segnalino controllo in caso di vittoria, mentre gli alleati non guadagnano nulla. Il giocatore attaccante è il primo che chiede aiuto agli alleati, poi è il turno del difensore. I giocatori chiedono aiuto dopo che l'attacco è stato dichiarato ma prima che vengano lanciati i dadi. I giocatori possono discutere prima che un attacco sia dichiarato per stabilire una cooperazione, tuttavia nessuna trattativa deve essere necessariamente rispettata. Un giocatore può offrire di pagare con oro un altro giocatore in cambio di aiuto.

**Le tessere Alleanza** saranno aggiunte alle armate o alle flotte appartenenti al giocatore, in base ai simboli presenti sulla tessera e alla provincia nel quale ha luogo il combattimento. La tessera può essere usata solo nella regione indicata sulla tessera stessa. Nel caso dell'Impero Ottomano e del Portogallo sono indicate più regioni, quindi possono essere utilizzate in ciascuna delle aree indicate. Se su una tessera Alleanza è presente il simbolo di una armata e di una flotta il giocatore può decidere quale delle due sommare alla propria forza (ndt: è possibile un solo "miglioramento" per round di combattimento, cioè o solo navale o solo terrestre). Il giocatore decide quale utilizzare dopo aver interpellato gli alleati ma prima di lanciare i dadi. Una tessera Alleanza ha un effetto permanente ed il fatto che può essere utilizzata in un round di combattimento per aumentare la forza di un tipo di unità e in una sola regione non significa che non possa essere utilizzata nei round successivi. Le tessere Alleanza non possono essere utilizzate come perdite in un combattimento.

Ciascuna unità perduta obbliga il giocatore ad alzare il proprio livello di Insoddisfazione di 1 punto.

Se il difensore non possiede alcuna unità allora si difenderà con forza zero, ma lancerà entrambi i dadi. Se l'attaccante vince sostituirà il segnalino controllo ma il difensore, non avendo perduto unità militare, non aumenta il proprio livello di Insoddisfazione (ndt: un attacco consiste in un eventuale combattimento navale seguito da un combattimento terrestre; se necessario, per proseguire l'attacco, il giocatore deve utilizzare la seconda azione e pagare nuovamente 2 ori).

## COLONIZZARE O RIDURRE IN SCHIAVITU'

Il giocatore attivo può sostituire un segnalino Nazione con su scritto "Pop" con un segnalino controllo, spendendo un punto popolazione.

Il giocatore attivo può sostituire un segnalino Nazione con su scritto "Slaves" con un segnalino controllo se possiede una unità navale in Africa. Questo non costa alcun punto popolazione.

Le due azioni descritte sono considerate come fossero dello stesso tipo. Tale azione può essere svolta una sola volta per round, ossia un giocatore non può Colonizzare e poi Ridurre in Schiavitù durante lo stesso round.

## PASSARE

Un giocatore può scegliere di passare, tuttavia può ancora svolgere azioni nei turni seguenti.

## 4. Rendite e Mantenimento

Prima sono calcolate le rendite, poi i costi di mantenimento.

Tutti i giocatori guadagnano 1 oro per ciascun punto popolazione rimasto.

Tutti i giocatori guadagnano 1 oro per ciascun segnalino controllo posseduto sulla mappa.

Tutti i giocatori devono poi pagare il mantenimento al costo di 1 oro per ciascuna unità (armate, flotte, navi) che hanno sulla mappa. Un giocatore non può decidere di rimuovere una unità invece di mantenerla.

**INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE** – Ciascun giocatore aggiunge 5 punti Popolazione al proprio totale. La popolazione non può mai eccedere 9.

## 5. Punti Vittoria

I Punti Vittoria (PV) sono attribuiti in ciascuna regione in base al numero di segnalini controllo posseduti dentro la regione. Una regione avrà due o tre valori in PV. Il giocatore con il maggior numero di segnalini controllo in una regione guadagna il valore più alto di PV. Il giocatore con il successivo numero più alto di segnalini controllo guadagna il secondo valore più alto, e così via.

In caso di pareggio, i giocatori in parità guadagnano gli stessi PV. Quindi se due giocatori sono in parità per il primo posto in una regione, entrambi guadagneranno il valore più alto di PV. Il/i giocatori con il secondo numero più alto di segnalini controllo guadagneranno ancora il secondo valore di PV. I PV totali saranno segnati sulla scala dei Punti Vittoria attorno alla mappa.

## 6. Fine di una Guerra

Spostare la pedina Guerra avanti di una casella. Riposizionare la pedina Round sulla casella "1" nella scala Round. Rigidare ogni tessera utilizzata per mostrare che può essere usata ancora. Rimettere tutte le tessere Alleanza nella riserva. Rimuovere tutti i segnalini dalle caselle Alleanze, tuttavia prendere nota di chi ha mosso per ultimo. Adesso inizia una nuova Guerra.

## Fine del Gioco

Il gioco finisce al termine della terza Guerra. Ora i giocatori mostreranno i propri segnalini Insoddisfazione. I giocatori che hanno raggiunto un livello di Insoddisfazione pari o superiore a 20 dovranno ridurre il loro punteggio finale a zero – la loro Nazione è in rivolta! Tra i giocatori rimasti chi ha il valore più alto di punti Insoddisfazione perde 7 PV. Il giocatore con il secondo valore più alto perde 4 PV. In caso di pareggio i giocatori perdono lo stesso numero di PV nello stesso modo in cui erano stati calcolati i PV. Il giocatore con più PV vince la partita.

## Esempio di Gioco

In questo esempio vi sono cinque giocatori in gioco: Gran Bretagna, Francia, Prussia, Austria e Spagna.

**ALLEANZE:** la Gran Bretagna è la prima a fare una offerta perché è stato l'ultimo giocatore nella Guerra precedente e punta zero. La Gran Bretagna decide di piazzare il proprio segnalino nella casella "Proposal A" ed il segnalino appartenente alla Prussia nella casella "Proposal B", il che significa che la Gran Bretagna vuole dichiarare guerra alla Prussia. La Francia è soddisfatta di tale decisione e decide di passare. La Prussia, non essendo d'accordo, decide di fare una offerta di 1 oro. Piazza quindi il segnalino dell'Austria nella casella A e il segnalino della Francia nella Casella B. Austria, Spagna, Gran Bretagna e Francia decidono di passare. Dal momento che tutti gli altri giocatori hanno deciso di passare, la Prussia vince l'asta. Il segnalino dell'Austria è posto nella prima casella delle Alleanze, mentre il segnalino della Francia è posto nella seconda casella delle Alleanze (ndt: quindi la prima casella della fila inferiore delle caselle Alleanze). Il successivo round d'asta inizia con la Francia.

**MOVIMENTO:** la Gran Bretagna decide di utilizzare una azione Movimento e vuole muovere una armata in India, ma non possiede una flotta in quella regione, così per prima cosa muove una flotta dal Nord America all'India. Per questo movimento deve fare un tiro di controllo con un dado. Il risultato è "2" e la nave può completare il proprio movimento. Adesso può muovere una armata, proveniente dagli Stati Tedeschi. Per questo movimento è richiesto un ulteriore tiro di controllo. Il risultato è "1", perciò deve essere lanciato un altro dado.

Il risultato è "3", cosicché l'armata deve ritornare negli Stati Tedeschi. Se la Gran Bretagna avesse un'altra azione disponibile potrebbe tranquillamente ritentare di muovere la propria armata.

**COMBATTIMENTO:** la Spagna decide di attaccare la Gran Bretagna in Nord America. La Spagna possiede 2 flotte e 2 armate. La Gran Bretagna possiede 1 flotta ed 1 armata. Anche l'Austria ha 1 flotta ed 1 armata. La Spagna paga due ori per l'attacco. La Gran Bretagna chiede ora all'Austria il suo aiuto in difesa, dal momento che sono alleati. L'Austria rifiuta l'aiuto con la propria flotta ma concede l'aiuto con l'armata. La Gran Bretagna rifiuta il combattimento navale e la Spagna ha quindi guadagnato il bonus del supporto navale. Ora si svolge un combattimento terrestre. La Spagna lancia i dadi e fa "2" e "5", quindi la differenza è 3. A tale valore si somma il +2 delle armate, il +1 del supporto navale, il +1 perché possiede più tessere Addestramento Militare rispetto alla Gran Bretagna (quello posseduto dall'Austria non ha effetto) e il +1 per la tessera Alleanza Indiani del Nord America, raggiungendo così un totale di 8. La Gran Bretagna fa "1" e "6" con i propri dadi, quindi la differenza è 5. A tale valore si somma il +2 delle armate (una Inglese ed una Austriaca), raggiungendo così un totale di 7. La Spagna vince. La Gran Bretagna perde una unità perché è stata sconfitta. Tuttavia la Spagna ha fatto un "7" con i propri dadi (2+5), quindi anch'essa perderà una unità. Anche la Gran Bretagna ha fatto un "7" (1+6), quindi perderà una ulteriore unità. Dal momento che l'Austria ha deciso di combattere al fianco della Gran Bretagna la seconda perdita è subita proprio dall'Austria. In seguito alle perdite subite la Spagna, la Gran Bretagna e l'Austria prendono ciascuno un punto Insoddisfazione. La Gran Bretagna rimuove uno dei propri segnalini controllo e la Spagna piazza uno dei propri nella regione.

**PUNTI VITTORIA:** la Gran Bretagna e la Francia possiedono tre segnalini controllo negli Stati Tedeschi. L'Austria ha due segnalini, mentre la Spagna uno. La Gran Bretagna e la Francia guadagnano 8 PV ciascuno. L'Austria 5 PV e la Spagna 3 PV. Se la Spagna avesse pareggiato con l'Austria avrebbe guadagnato anch'essa 5 PV.

### Consigli di Gioco

"Struggle of Empires" non è un gioco semplice. Quando si gioca per la prima volta risulta piuttosto complicato decidere quali azioni siano migliori rispetto ad altre. Di seguito si trovano alcuni consigli per giocare.

Quando si piazzano le proprie cinque unità iniziali è meglio pensare in maniera "difensiva". Se si intende tenere o espandersi verso le regioni coloniali sarà sempre meglio piazzare per prime le flotte. I forti dovrebbero essere piazzati nei territori in cui si possiedono almeno due segnalini controllo, altrimenti essi sarebbero sprecati.

E' utile capire che i segnalini Nazione determinano quanti segnalini controllo possono esserci una regione. Per esempio, vi sono 4 segnalini Impero Ottomano, il che significa che non potranno mai esserci più di 4 segnalini controllo in questa regione.

Quando si decide chi attaccare è utile osservare dove si possa aumentare i propri PV rispetto ad un altro giocatore. Attaccando un giocatore che pareggia per il punteggio più alto in una provincia, non farà aumentare i propri PV ma solo diminuirli.

Quando si gioca per la prima volta, il numero delle tessere disponibili potrebbe essere scoraggiante. In base all'esperienza derivata dalle prove di gioco si può dire che le seguenti sono le migliori tessere da scegliere durante il primo round:

Diplomazia, Mercenari, Nativi Addestrati, Arruolamento Forzato, Ministero della Guerra.

Le tessere che non dovrebbero essere considerate se non nei turni o Guerre successive sono Commercio e le tessere Alleanza (si ricordi che le tessere Alleanza sono conservate solo per una Guerra, così se scelta ora varrà per la Guerra in corso). Le tessere Riforma del Governo dovrebbe essere presa a gioco avanzato.

E' d'aiuto avere una propria politica come guida per prendere decisioni. Vi sono tre possibili politiche: una politica coloniale, una politica europea e una politica mista. Ciascuna di queste dà i suoi frutti. La politica che si decide di seguire determinerà quali tessere saranno più utili. Nativi Addestrati, Navigazione e Arruolamento Forzato sono utili in una politica coloniale, mentre, Progresso Agricolo, Milizia e Logistica sono efficaci in una politica europea.

Capire come funziona il sistema delle alleanze è cruciale. In genere paga l'essere alleati con il nemico ed essere in guerra con l'amico. Questo è il modo per ridurre il numero di persone che si vuole che ci attacchino. Inoltre se si vuole mantenere segnalini controllo negli Stati Tedeschi bisogna assicurarsi l'alleanza con almeno un giocatore nella stessa regione, altrimenti si rischia di essere annientati.

### Crediti

Gioco creato da Martin Wallace.

Illustrato da Peter Dennis.

Traduzione Tedesca di Ferdinand Köther.

Traduzione Francese di Ludovic Gimet.

Traduzione Italiana di Emanuele Testi (TheEldar)

Per ogni dubbio o domanda non esitate a contattarci presso il nostro sito:

[warfrog.co.uk](http://warfrog.co.uk)

o mandate una e-mail a: [martinwallace@ntlworld.com](mailto:martinwallace@ntlworld.com)

Queste regole sono © di Martin Wallace.